
X17-53775-01



XBOX 360® INFORMACIÓN IMPORTANTE

Lea esta guía para conocer información importante de seguridad, salud y reglamentaria y los términos de la Garantía limitada que cubre el sistema de videojuegos Xbox 360 que compró. Este documento incluye información importante sobre varios productos de Xbox 360.

⚠ Este símbolo identifica mensajes de seguridad y salud en este manual y en los manuales de otros productos.

CONFIGURACIÓN INICIAL DE LA CONSOLA

Un error al configurar, utilizar y cuidar adecuadamente el Sistema de entretenimiento y videojuegos Xbox 360 puede aumentar el riesgo de lesiones graves o muerte, o bien dañar por completo el sistema. Lea este manual y los manuales de cualquier accesorio para obtener información importante sobre seguridad y salud. Guarde todos los manuales para futuras consultas. Para obtener manuales de reemplazo, visite **www.xbox.com/support**.

La Garantía limitada y la Licencia de software que cubren este producto aparecen en este manual; el cual se encuentra también disponible en línea en **www.xbox.com/support**. La Garantía limitada y la Licencia de software también se encuentran disponibles en línea en **www.xbox.com/warranty** y en **www.xbox.com/sla**, respectivamente.

Antes de permitir que sus hijos utilicen el sistema de videojuegos Xbox 360:

1. Determine cómo cada hijo puede utilizar la Consola Xbox 360 (jugar, conectarse a Xbox LIVE®, charlar o enviar mensajes de video a otros jugadores en línea, reemplazar baterías, realizar conexiones eléctricas, de cable AV y de red) y si requiere supervisión durante estas actividades.
2. Si permite que los niños utilicen la Consola Xbox 360 sin supervisión, asegúrese de explicar toda la información e instrucciones pertinentes de seguridad y salud.

La Consola Xbox 360 no reproducirá juegos copiados o "pirateados" u otros medios sin autorización. El intento de violar el sistema de protección anti-piratería de Xbox 360 puede provocar que la consola deje de funcionar de manera permanente. También anulará su Garantía limitada y puede ocasionar que la Consola Xbox 360 pierda el derecho a una reparación autorizada, incluso pagada.

Debe aceptar los términos y condiciones de la Garantía limitada y este manual para usar la Consola Xbox 360. Si no acepta estos términos y condiciones, no configure ni use su sistema de videojuegos Xbox 360 y devuélvalo a Microsoft® o a su vendedor para que se lo reembolsen.

Cables

Ordene todos los cables de manera que las personas y las mascotas no se tropiecen o los tiren accidentalmente al moverse o caminar por el área. Cuando la consola y el sensor no estén en uso, puede que tenga que desconectar todos los cables de la parte delantera y trasera para mantenerlos fuera del alcance de niños y mascotas. No permita que los niños jueguen con los cables y cordones.

Evite que la consola se caiga

Si la Consola Xbox 360 se cae y golpea a alguien, sobre todo a un niño pequeño, podría provocar lesiones graves. Para reducir el riesgo de tales lesiones y de dañar la Consola Xbox 360, instale la consola de acuerdo con estas instrucciones. Coloque la consola en una superficie que:

- Sea plana y esté nivelada.
- Sea estable y difícilmente se vuelque.
- Permita que los cuatros apoyos de la consola estén en contacto con la superficie.
- Sobre la que sea improbable que la consola se deslice.
- Esté limpia y sin polvo ni basura.

Si la superficie o los apoyos de la consola se ensucian o empolvan, límpielos con un paño seco. Si la consola se coloca verticalmente, póngala sobre una superficie en que sea improbable que se vuelque.

Evite que la consola se sobrecaliente

No bloquee las aberturas de ventilación en la consola o la fuente de alimentación. No coloque la consola o la fuente de alimentación en una cama, sofá u otra superficie suave que pueda bloquear las aberturas de ventilación. No coloque la consola o fuente de alimentación en un espacio cerrado, como un librero, estante, mueble para estéreo, a menos que el espacio esté bien ventilado.

No coloque la consola o la fuente de alimentación cerca de fuentes de calor, como radiadores, termostatos, estufas o amplificadores.

Evite el humo y el polvo

No utilice la consola en lugares con humo o polvo. El humo y el polvo pueden dañar la consola, en particular la unidad DVD.

Ubique su Xbox

Puede colocar la consola horizontal o verticalmente, como lo prefiera. Sin embargo, si cambia la orientación de la consola, asegúrese de que esté apagada y no contenga ningún disco en la bandeja. Cuando posicione la consola, asegúrese de no bloquear las aberturas de ventilación ni el receptor IR.

Uso del disco

Asegúrese de que el disco se mantenga en su lugar mediante las lengüetas de la bandeja del disco para que no se caiga.

Para evitar que la unidad del disco se atasque y se produzcan daños en los discos o la consola:

- Extraiga los discos antes de mover la consola o cambiarla entre posición horizontal y vertical.
- Nunca utilice discos dañados. Pueden romperse en el interior de la consola y atascarse o romper piezas internas.
- Cuando la consola esté vertical, no utilice discos más pequeños que los DVD y CD estándar.

Conexión de controladores adicionales

Para conectar controladores inalámbricos adicionales a su consola o para conectar el controlador a otra consola, siga los pasos a continuación.

Para conectar un controlador inalámbrico a la consola:

1. Mantenga presionado el Botón Guía Xbox hasta que el controlador se encienda.
2. Asegúrese de que la consola esté encendida. Si no lo está, toque el botón de encendido/apagado y deje que la consola se encienda completamente. Cuando funcione la Interfaz Xbox o el disco insertado, la consola está lista.
3. Presione el botón de conexión de la consola y espere a que la luz de la consola gire.
4. Presione el botón de conexión de la consola y espere a que la luz de la consola gire.

Después de que las luces del controlador y la consola giran y parpadean una vez, el controlador se conecta.

Daño de los auriculares

Para evitar daños en los auriculares, evite sentarse o pisar los auriculares, su cable o el conector del cable.

Importante

Las imágenes fijas en los videojuegos se pueden "quemar" en algunas pantallas de televisor, con lo cual se genera una sombra permanente. Consulte el manual del propietario del televisor o con el fabricante antes de jugar. No conecte la consola mediante un VCR. Las señales de video recibidas de los VCR pueden verse afectadas por sistemas de protección de derechos de autor y la imagen se distorsionará en el televisor.

SEGURIDAD ELÉCTRICA

 **Advertencia**

Al igual que con muchos otros dispositivos eléctricos, si no se toman las siguientes precauciones se pueden producir lesiones graves o muerte por causa de una descarga eléctrica o incendio, o bien daños a la Consola Xbox 360.

Seleccione una fuente de alimentación adecuada para su Consola Xbox 360:

- Utilice únicamente la unidad de fuente de alimentación y el cable CA que vienen con su consola o que recibió de un centro de reparación autorizado. Si no está seguro si tiene la unidad correcta de fuente de alimentación, compare el número de modelo en la unidad de fuente de alimentación con el número de modelo especificado en su consola. Si necesita una unidad de fuente de alimentación o un cable CA de reemplazo, puede encontrar información de contacto del Servicio de soporte al cliente en **www.xbox.com/support**.
- Confirme que su tomacorriente eléctrico proporciona el tipo de alimentación indicado en la unidad de fuente de alimentación (en términos de voltaje [V] y frecuencia [Hz]). Si no está seguro del tipo de alimentación suministrado en su hogar, consulte con un electricista calificado.
- No utilice fuentes de alimentación que no sean estándar, como generadores o inversores, incluso si el voltaje y la frecuencia parecen aceptables. Utilice sólo alimentación CA desde un tomacorriente de pared estándar.
- No sobrecargue el tomacorriente de pared, el cable del alargador, el enchufe múltiple u otros receptáculos eléctricos. Confirme que cuentan con calificación para manejar la corriente total (en amperes [A]) derivada de la Consola Xbox 360 (indicada en la unidad de fuente de alimentación) y cualquier otro dispositivo que esté en el mismo circuito.
- No utilice ningún otro dispositivo entre la unidad de fuente de alimentación y la Consola Xbox 360 o entre el cable de alimentación y la unidad de fuente de alimentación.

Para evitar que se dañen los cables de alimentación y la fuente de alimentación:

- Proteja los cables de alimentación de pisadas.
- Proteja los cables de que los pinchen o los doblen, sobre todo donde se conectan al tomacorriente de alimentación, la unidad de fuente de alimentación y la consola.
- No sacuda, anude, doble ni maltrate de alguna otra manera los cables de alimentación.
- No exponga los cables de alimentación a fuentes de calor.
- No enrolle cables de alimentación alrededor de la unidad de fuente de alimentación.
- Mantenga a los niños y las mascotas alejados de los cables de alimentación. No permita que los muerdan o mastiquen.
- Al desconectar los cables de alimentación, tire del enchufe y no del cordón.
- No deje la unidad de fuente de alimentación colgando de ninguno de los cables.

Si un cable de alimentación o unidad de fuente de alimentación se daña de alguna manera, detenga su uso de inmediato. Visite **www.xbox.com/support** para Encontrar información de contacto del Servicio de soporte al cliente de Xbox.

Desenchufe la Consola Xbox 360 durante tormentas eléctricas o si está sin uso por períodos de tiempo prolongados.

Conecte siempre los cables de alimentación de acuerdo con las siguientes instrucciones.

1. Enchufe bien el cable de alimentación CA en la fuente de alimentación.
2. Enchufe el otro extremo del cable de alimentación CA en el tomacorriente de la pared.

Seguridad de baterías desechables

El uso inadecuado de las baterías puede provocar la fuga de fluido, el sobrecalentamiento o la explosión de las baterías. Existe riesgo de explosión si las baterías se reemplazan por un tipo incorrecto. Utilice y reemplace sólo por el tamaño y tipo correcto de baterías. La liberación de fluido de baterías es corrosiva y puede ser tóxica. Puede provocar quemaduras a la piel y los ojos, y es dañino si se ingiere. Para reducir el riesgo de lesiones:

- Mantenga las baterías fuera del alcance de los niños.
- No caliente, abra, perfore, mutile o deseche las baterías en el fuego.
- Utilice únicamente baterías alcalinas (no recargables) para un mejor rendimiento.
- No mezcle baterías nuevas con viejas o baterías de distintos tipos.
- No permita que objetos metálicos toquen los terminales de las baterías en el dispositivo; pueden calentarse y provocar quemaduras.
- Extraiga las baterías si están agotadas o antes de almacenar el controlador por un período de tiempo prolongado.
- Si una batería tiene fuga, extraiga todas las baterías, cuidando de evitar que el fluido le toque la piel o la ropa. Si el fluido de la batería entra en contacto con la piel o la ropa, enjuague la piel con agua inmediatamente. Antes de insertar baterías nuevas, limpie exhaustivamente el compartimento de la batería con una toalla de papel humedecida o bien siga las recomendaciones de limpieza del fabricante de la batería.
- Deseche las baterías de acuerdo con los reglamentos locales y nacionales de desecho de basura (si los hay).

Para evitar apretarse los dedos al realizar la inserción, empuje sólo la superficie plana de la cubierta del compartimento para baterías.

Extracción de baterías del controlador a bordo de aviones

Antes de abordar un avión o empacar el controlador inalámbrico en el equipaje que se revisará, extraiga cualquier batería del controlador inalámbrico. El controlador inalámbrico puede transmitir energía de radiofrecuencia (RF), similar a un teléfono celular, siempre que haya baterías instaladas.

JUEGOS SALUDABLES

⚠ Advertencias de salud importantes acerca de los videojuegos

Ataques fotosensibles

Un porcentaje muy pequeño de personas puede experimentar un ataque al exponerse a ciertas imágenes visuales, incluidas luces o patrones parpadeantes que pueden aparecer en videojuegos. Incluso personas sin historial de ataques o epilepsia pueden tener un problema no diagnosticado que puede provocar estos "ataques epilépticos fotosensibles" mientras observa videojuegos.

Estos ataques pueden tener una variedad de síntomas, incluidos vértigo, visión alterada, espasmos en los ojos o la cara, sacudidas o temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea de la conciencia. Los ataques también pueden provocar pérdida de la conciencia o convulsiones que pueden derivar en lesiones por caída o por chocar con objetos cercanos.

Deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico si experimenta alguno de estos síntomas. Los padres deben estar atentos o preguntar a sus hijos acerca de los síntomas mencionados, los niños y adolescentes son más propensos a experimentar estos ataques que los adultos. El riesgo de ataques epilépticos fotosensibles se puede reducir si se toman las siguientes precauciones:

- Aléjese más de la pantalla de televisión.
- Utilice una pantalla de televisión más pequeña.
- Juegue en una habitación bien iluminada.
- No juegue si se siente mareado o fatigado.

Si usted o alguno de sus parientes tiene un historial de ataques o epilepsia, consulte a un médico antes de jugar.

Trastornos musculoesqueléticos

El uso de controladores de juego, teclados, mouse u otros dispositivos de entrada electrónica puede estar ligado a lesiones o trastornos graves.

Al jugar videojuegos, como con muchas actividades, es posible que experimente incomodidad en las manos, los brazos, los hombros, el cuello u otras partes del cuerpo. Sin embargo, si experimenta síntomas persistentes o recurrentes como incomodidad, dolor, dolor punzante, cosquilleo, entumecimiento, sensación de quemadura o agarrotamiento, NO PASE POR ALTO ESTOS SIGNOS DE ADVERTENCIA. CONSULTE OPORTUNAMENTE A UN MÉDICO, incluso si los síntomas se presentan cuando no está jugando. Síntomas como éstos pueden estar asociados con lesiones o desórdenes dolorosos y a veces permanentemente invalidantes de los nervios, músculos, tendones, vasos sanguíneos y otras partes del cuerpo. Estos trastornos musculoesqueléticos (MSD) incluyen síndrome de túnel carpiano, tendinitis, tenosinovitis, síndromes de vibración y otras afecciones.

Aunque los investigadores aún no pueden responder muchas preguntas acerca de los MSD, existe un consenso general de que puede haber muchos factores ligados a su aparición, incluidas afecciones médicas o físicas, tensión y cómo se lidia con ella, salud en general y cómo una persona ubica y usa el cuerpo durante el trabajo y otras actividades (incluidos los videojuegos). Algunos estudios sugieren que la cantidad de tiempo que una persona realiza una actividad también puede ser un factor.

En la Guía de juegos saludables en **www.xbox.com** puede encontrar algunas pautas que le pueden ayudar a trabajar y jugar de manera más cómoda y que posiblemente reduzcan el riesgo de experimentar un MSD. Estas pautas abordan temas como:

- Colocarse de tal manera de asumir posturas cómodas, no forzadas.
- Mantener las manos, los dedos y otras partes del cuerpo relajadas.
- Tomar descansos.
- Desarrollar un estilo de vida saludable.

Si tiene preguntas acerca de cómo su propio estilo de vida, actividades o condición médica o física pueden estar ligadas a MSD, consulte a un médico calificado.

Pérdida de la audición

La amplia exposición a volúmenes elevados al usar un auricular puede provocar la pérdida temporal o permanente de la audición.

Peligro de asfixia

Este dispositivo puede contener piezas pequeñas que pueden representar un peligro de asfixia para niños menores de 3 años. Mantenga las piezas pequeñas lejos del alcance de los niños.

ELIJA LA EXPERIENCIA FAMILIAR

La característica control parental para Xbox 360 proporciona a los padres y tutores la capacidad de ofrecer entretenimiento de acuerdo con la edad a través de una configuración personalizada. Puede aplicar el control parental para juegos, películas y Xbox LIVE en la Interfaz Xbox. Para obtener más información e instrucciones, visite **www.xbox.com/familysettings**.

CUIDADO DE SU XBOX

Uso y limpieza

Úsela de acuerdo con estas instrucciones:

- No la utilice cerca de fuentes de calor.
- Solamente utilice accesorios especificados por Microsoft.
- Desconecte la fuente de alimentación de la consola para evitar que se encienda y apague o que la bandeja del disco se abra durante la limpieza.
- Limpie únicamente el exterior de la Consola Xbox 360. Asegúrese de que no haya objetos insertados en las aberturas de ventilación.
- Utilice un paño seco, no utilice almohadillas abrasivas, detergente, limpiador en polvo, solvente (por ejemplo, alcohol, gasolina, diluyente o benceno) u otros limpiadores líquidos o en aerosol.
- No utilice aire comprimido.
- No utilice dispositivos limpiacabezales de DVD.
- No intente limpiar los conectores.
- Limpie los apoyos de la consola y la superficie en que descansa con un paño seco.
- Limpie la superficie en la que se apoya el sensor con un paño seco.
- No permita que la consola o el sensor se mojen. Para reducir el riesgo de incendio o descarga, no exponga la consola o el sensor a la lluvia o a otros tipos de humedad.

Para limpiar los discos de juego de Xbox 360, DVD o CD de audio:

- Sostenga los discos por el borde; no toque la superficie del disco con los dedos.
- Limpie los discos con un paño suave, con un barrido suave desde el centro hacia fuera.
- No utilice solventes, pueden dañar el disco. No utilice dispositivos para limpiar discos.

Entorno de funcionamiento

Operar la Consola Xbox 360 en un entorno en que la temperatura externa puede variar de forma amplia y rápida podría dañar la consola. Al moverla a una ubicación con una diferencia de temperatura de 20 grados o más respecto de la ubicación anterior, permita que la Consola Xbox 360 alcance la temperatura ambiente antes de encenderla. Temperatura de funcionamiento: 5 ºC a 35 ºC (41 ºF a 95 ºF).

Objetos y adhesivos metálicos

No coloque elementos metálicos ni adhesivos cerca o encima de la Consola Xbox 360, ya que pueden interferir con el controlador, la red y los botones de expulsión y de encendido/apagado.

Almacenamiento adecuado de discos

Devuelva siempre los discos a sus recipientes de almacenamiento cuando no estén en la unidad de disco.

No deje los discos a la luz directa del sol o cerca de una fuente de calor o en la Consola Xbox 360.

Manipule siempre los discos por el borde.

No intente reparaciones

No intente separar, abrir, arreglar o modificar la Consola Xbox 360, la fuente de alimentación o los accesorios. Si lo hace, podría correr el riesgo de una descarga eléctrica, incendio o daños a la Consola Xbox 360.

Toda evidencia de cualquier intento de abrir y/o modificar la Consola Xbox 360, incluida cualquier peladura, perforación o extracción de alguna de las etiquetas, anulará, por razones de seguridad, la Garantía limitada y la Consola Xbox 360 perderá el derecho a una reparación autorizada. Modificar la consola puede provocar su exclusión permanente de Xbox LIVE.

GARANTÍA LIMITADA (Chile)

AL USAR SU XBOX 360 S O ACCESORIO USTED ESTÁ ACEPTANDO ESTE CERTIFICADO DE GARANTÍA. ANTES DE INSTALARLO, POR FAVOR LEA CUIDADOSAMENTE ESTE CERTIFICADO DE GARANTÍA. SI NO ACEPTA USTED LOS TÉRMINOS DE ESTE CERTIFICADO DE GARANTÍA, NO USE SU XBOX 360 S O ACCESORIO. DENTRO DE 3 MESES DE LA COMPRA, DEVOLVERLO SIN UTILIZARLA AL DISTRIBUIDOR O A MICROSOFT PARA UN REEMBOLSO. Comuníquese a Microsoft en http://www.xbox.com/es-CL para Chile o llame al 1230 020 6001 o 800 202 011.

Esta garantía le otorga derechos legales específicos. Es posible que tenga otros derechos, los cuales varían de acuerdo al país. Esta garantía es aplicable dentro del alcance permitido por la ley.

1. Definiciones

(a) "Xbox 360 S" significa una consola Xbox 360 S nueva adquirida con un distribuidor autorizado en el país de adquisición.

(b) "Accesorio" significa equipo físico (hardware) nuevo para Xbox 360 o Xbox 360 S o Accesorio de marca Microsoft adquirido con un distribuidor autorizado. Una unidad de disco duro *(HDD)* es un accesorio si preinstalado o adquirir por separado.

(c) "Periodo de Garantía" para Xbox 360 S, significa 1 año a partir de la fecha de compra del artículo; y para los Accesorios, significa 90 días a partir de la fecha de compra.

(d) "Usted" significa el usuario final original.

(e) "Condiciones de Uso Normal" significa el uso normal del consumidor bajo condiciones caseras normales de acuerdo con el manual de instrucciones para el Xbox 360 S o el Accesorio.

2. Garantía

(a) Durante el Periodo de Garantía Microsoft le garantiza únicamente a usted que el Xbox 360 S o Accesorio no fallará bajo Condiciones de Uso Normal.

(b) Esta es la única garantía que Microsoft le otorga para su Xbox 360 S o el Accesorio y Microsoft no otorga ninguna otra promesa, garantía o condición. Nadie más puede otorgar promesa, garantía o condición alguna en nombre de Microsoft.

(c) EN CASO DE QUE LA LEY DEL ESTADO O LA PROVINCIA DONDE VIVE LE OTORGUE UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, INCLUYENDO UNA GARANTÍA IMPLÍCITA DE COMERCIABILIDAD O IDONEIDAD PARA UN FIN PARTICULAR, SU DURACIÓN SE LIMITARÁ AL PERIODO DE GARANTÍA. Algunos países no conceden limitaciones en la duración de una garantía implícita, por lo que es posible que esta limitación no aplique en su caso.

3. Para obtener el Servicio de Garantía

(a) Antes de iniciar el proceso de garantía por favor utilice los consejos para solución de problemas en http://www.xbox.com/es-CL (Chile).

(b) Si los consejos para solución de problemas no resuelven su problema, siga el proceso en línea en http://www.xbox.com/es-CL (Chile). Si no tiene acceso a Internet, llame al 1230 020 6001 o 800 202 011.

(c) Antes de enviar su Xbox 360 S o el Accesorio para servicio a Microsoft, asegúrate de sacar una copia de cualquier dato que quieras conservar y borra cualquier cosa que consideres confidencial. Microsoft no se hace responsable de tu información y puede borrarla.

4. Responsabilidad de Microsoft

(a) Después de que devuelva su Xbox 360 S o Accesorio, Microsoft lo inspeccionará.

(b) Si Microsoft determina que el Xbox 360 ha fallado durante el Periodo de Garantía bajo condiciones de uso normal, Microsoft (a su discreción) lo reparará o sustituirá, o le reembolsará el precio de compra. La reparación podrá requerir partes nuevas o reconstruidas. La reposición podrá hacerse con una unidad nueva o reconstruida (en buen estado y con funcionalidad y operación comparable al producto original Xbox 360 S o Accesorio).

(c) Después de la reparación o reposición, su Xbox 360 S o Accesorio estará bajo la protección de esta garantía por el resto de su Periodo de Garantía original o durante 95 días después de que Microsoft se lo envía.

(d) LA RESPONSABILIDAD DE MICROSOFT DE REPARAR O REEMPLAZAR SU XBOX 360 S O ACCESORIO, O DE REEMBOLSAR EL PRECIO DE COMPRA, ES SU RECURSO EXCLUSIVO.

(e) Si su Xbox 360 S o Accesorio falla una vez de que venza el Periodo de Garantía, no habrá garantía alguna. Después del vencimiento del Periodo de Garantía, Microsoft le cobrará un cargo por sus esfuerzos en diagnosticar y proporcionar servicio a cualquier problema que tenga su Xbox 360 S o Accesorio.

5. Exclusiones de la Garantía

Esta Garantía Limitada no procede y Microsoft no se hace responsable de ninguna manera de acuerdo a los términos de esta garantía si su producto Xbox 360 S o Accesorio:

(a) se daña al ser usado con productos no vendidos por o que no tienen licencia de Microsoft (incluyendo, por ejemplo, juegos y accesorios no fabricados por o sin licencia de Microsoft y juegos “pirata”, etc.);

(b) se usa con fines comerciales (incluyendo, por ejemplo, renta, pago por juego, etc.);

(c) se abre, modifica o es indebidamente manipulado (incluyendo por ejemplo, cualquier intento de vencer cualquier limitación técnica, protección o mecanismo contra piratería del Xbox 360 S o Accesorio, etc.), o se altera o remueve su número de serie;

(d) se daña por cualquier causa externa (incluyendo, por ejemplo, si se deja caer, se usa con ventilación inadecuada, etc., o no se siguen las instrucciones del manual de instrucciones del Xbox 360 S o el Accesorio); o

(e) es reparados, modificado o alterado por cualquier persona que no sea un centro de servicio autorizado Microsoft;

6. EXCLUSION DE CIERTOS DAÑOS

MICROSOFT NO SE HACE RESPONSABLE POR NINGÚN DAÑO INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL O CONSECUENCIAL; CUALQUIER PÉRDIDA DE DATOS, PRIVACIDAD, CONFIDENCIALIDAD O GANANCIAS; O CUALQUIER INCAPACIDAD DE USAR SU XBOX 360 S O ACCESORIO. ESTAS EXCLUSIONES APLICAN INCLUSO SI SE INFORMÓ A MICROSOFT SOBRE LA POSIBILIDAD DE ESTOS DAÑOS E INCLUSO SI ALGÚN RECURSO NO LOGRA SU OBJETIVO ESENCIAL. Algunos países no conceden la exclusión o limitación de daños incidentales o consecuenciales, por lo que es posible que esta limitación o exclusión no aplique en su caso.

7. Términos adicionales

Si usted intenta vencer o evadir alguna limitación técnica, protección o sistema contra piratería en su Xbox 360 S o Accesorio, puede ocasionar que deje de funcionar de manera permanente. También anulará usted su Garantía y su Xbox 360 S o Accesorio no podrá recibir reparación autorizada, ni siquiera mediante pago.

8. Elección de Ley

(a) Si adquirió usted su Xbox 360 S o Accesorio en Chile, la ley chilena regula la interpretación de esta garantía y cualquier reclamación de que Microsoft no cumplió con ella, independientemente de los principios sobre conflictos de leyes.

(b) Esta garantía es válida únicamente en Chile respecto de los productos adquiridos en Chile a través de los distribuidores autorizados.

LICENCIA DE SOFTWARE (Chile)

AL USAR SU XBOX 360 S O ACCESORIO USTED ESTÁ ACEPTANDO ESTA LICENCIA DE SOFTWARE. ANTES DE INSTALARLO LEA CUIDADOSAMENTE ESTA LICENCIA DE SOFTWARE. SI NO ACEPTA ESTA LICENCIA DE SOFTWARE, NO USE SU XBOX 360 S O ACCESORIO. DENTRO DE 3 MESES DE LA COMPRA, DEVOLVERLO SIN UTILIZARLA AL DISTRIBUIDOR O A MICROSOFT PARA UN REEMBOLSO. Comuníquese a Microsoft en http://www.xbox.com/es-CL para Chile o llame al 1230 020 6001 o 800 202 011.

1. Definiciones

(a) “Xbox 360 S” significa una consola Xbox 360 S.

(b) “Accesorio Autorizado” significa un accesorio del equipo físico (hardware) nuevo para Xbox 360 o Xbox 360 S de marca Microsoft y un accesorio de equipo físico (hardware) para Xbox 360 o Xbox 360 S con marca de tercera parte y que tiene licencia de Microsoft cuyo empaque porta el logotipo oficial “Con licencia para Xbox”. El Sensor Kinect™ es un Accesorio Autorizado solamente para los fines de esta licencia de software. Una unidad de disco duro *(HDD)* es un accesorio si preinstalado o adquirir por separado.

(c) “Juegos Autorizados” significa los juegos del Xbox 360 o el Xbox 360 S en discos de juegos publicados por o con licencia de Microsoft y el contenido de los juegos descargado desde el servicio Xbox LIVE de Microsoft o la página Web Xbox.com (por ejemplo, avatares, juegos descargables, expansiones de juegos, etc.).

(d) “Software” significa el programa de cómputo preinstalado en el Xbox 360 S o Accesorio, incluyendo cualquier actualización que Microsoft pudiera facilitar de cuando en cuando.

(e) “Accesorios No Autorizados” significa todos los accesorios del equipo físico (hardware) diferentes al Accesorio Autorizado, con excepción de las tarjetas de memoria USB, las cámaras digitales utilizadas para sacar fotografías o películas y los reproductores de música usados para reproducir música o reproducir películas o videos que no son Accesorios No Autorizados. Unidades de disco duro *(HDDs)* son accesorios si preinstalado o adquirir por separado.

(f) “Juegos No Autorizados” significa todos los discos de juegos, descargas de juegos y contenido de juego o medios diferentes a los Juegos Autorizados.

(g) “Software No Autorizado” significa cualquier programa de cómputo no distribuido por Microsoft a través de discos de juegos para Xbox 360 o Xbox 360 S publicados por o con licencia de Microsoft, servicio Xbox LIVE de Microsoft o la página Web Xbox.com.

(h) “Usted” significa el usuario del Xbox 360 S o Accesorio.

2. Licencia

(a) Usted está recibiendo el Software bajo licencia, no en venta. Tiene licencia para usar el Software únicamente como está preinstalado en su Xbox 360 S o Accesorio, y con las actualizaciones periódicas de Microsoft. Usted no puede copiar o rediseñar el Software.

(b) Como condiciones para esta licencia de Software, usted acepta que:

(i) **Sólo usará Accesorios y Juegos Autorizados con su Xbox 360 S o Accesorio Autorizado. No usará Accesorios o Juegos No Autorizados. Es posible que no funcionen o dejen de funcionar de manera permanente después de una actualización del Software.**

(ii) **No usará ni instalará Software No Autorizado. Si lo utiliza es posible que su Xbox 360 S o Accesorio Autorizado dejen de funcionar de manera permanente en ese momento o después de una actualización posterior del Software.**

(iii) No intentará vencer o evadir cualquier limitación técnica, protección o sistema contra piratería en el Xbox 360 S o Accesorio Autorizado. Si lo intenta, es posible que su Xbox 360 S o Accesorio Autorizado dejen de funcionar de manera permanente en ese momento o después de una actualización posterior del Software.

(iv) Microsoft podrá adoptar medidas técnicas, incluyendo las actualizaciones del Software, para evitar el uso de Accesorios y Juegos No Autorizados, y para proteger las limitaciones técnicas, la seguridad y el sistema contra piratería del Xbox 360 S o Accesorio Autorizado.

(v) **Microsoft podrá actualizar el Software de vez en cuando sin avisarle de antemano, por ejemplo, actualizar cualquier limitación técnica, protección o sistema contra piratería.**

3. Garantía.

El Software está protegido por la Garantía Limitada que se otorga a su Xbox 360 S o Accesorio, y Microsoft no otorga ninguna otra garantía, promesa o condición en favor del Software. Nadie puede otorgar garantías o condiciones en nombre de Microsoft.

4. EXCLUSION DE CIERTOS DAÑOS

MICROSOFT NO SE HACE RESPONSABLE DE NINGÚN DAÑO INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL O CONSECUENCIAL; CUALQUIER PÉRDIDA DE DATOS, PRIVACIDAD, CONFIDENCIALIDAD O GANANCIAS; O CUALQUIER INCAPACIDAD DE USAR EL SOFTWARE. ESTAS EXCLUSIONES APLICAN INCLUSIVE SI SE INFORMÓ A MICROSOFT SOBRE LA POSIBILIDAD DE ESTOS DAÑOS E INCLUSO SI ALGÚN RECURSO NO LOGRA SU OBJETIVO ESENCIAL. Algunos países no conceden la exclusión o limitación de daños incidentales o consecuenciales, por lo que es posible que esta limitación o exclusión no aplique en su caso.

5. Elección de Ley

(a) Si adquirió su Xbox 360 S o Accesorio en Chile, la ley chilena regula la interpretación de esta licencia de Software y cualquier reclamación de que Microsoft no cumplió con ella, independientemente de los principios para conflictos de leyes.

(b) Esta garantía es válida únicamente en Chile respecto de los productos adquiridos en Chile a través de los distribuidores autorizados.

Este acuerdo es aplicable en la máxima medida permitida en la ley y a menos que la ley lo prohíba. Este acuerdo no modifica sus derechos conforme a las leyes de su si las leyes de su país no permiten que esto suceda.

GARANTÍA LIMITADA (Colombia y Mexico)

AL USAR SU XBOX 360 S O ACCESORIO USTED ESTÁ ACEPTANDO ESTE CERTIFICADO DE GARANTÍA. ANTES DE INSTALAR SU XBOX 360 S O ACCESORIO, LEA CUIDADOSAMENTE LOS TÉRMINOS DE ESTE CERTIFICADO DE GARANTÍA.SI NO ACEPTA LOS TÉRMINOS DE ESTA GARANTÍA, NO USE SU XBOX 360 S O ACCESORIO.DEVUÉLVALO SIN USAR A SU DISTRIBUIDOR O A MICROSOFT PARA UN REEMBOLSO.
Comuníquese a Microsoft al http://www.xbox.com/es-mx para México y http://www.xbox.com/es-CO para Colombia o llame al 001-800-912-1830 para Colombia o 001-866-745-8312 para México.

Esta garantía le otorga derechos legales específicos. Es posible que tenga otros derechos, los cuales varían de acuerdo al país, estado o provincia. Esta garantía es aplicable dentro del alcance permitido por la ley.

1. Definitions

(a) "Xbox 360 S" significa una consola Xbox 360 S nueva adquirida con un distribuidor autorizado.

(b) "Accesorio" significa equipo físico (hardware) nuevo para Xbox 360 o Xbox 360 S de marca Microsoft adquirido con un distribuidor autorizado. Una unidad de disco duro (HDD) es un accesorio si preinstalado o adquirir por separado.

(c) "Periodo de Garantía" para Xbox 360 S, significa 1 año a partir de la fecha de compra del artículo; y para los Accesorios, significa 90 días a partir de la fecha de compra.

(d) "Usted" significa el usuario original final.

(e) "Condiciones de Uso Normal" significa el uso normal por el consumidor bajo condiciones caseras normales de acuerdo al manual de instrucciones para el Xbox 360 S o el Accesorio.

2. Garantía

(a) Durante el Periodo de Garantía Microsoft le garantiza que el Xbox 360 S o el Accesorio no fallarán bajo Condiciones de Uso Normal.

(b) Esta es la única garantía que le da Microsoft para su Xbox 360 S o el Accesorio y Microsoft no otorga ninguna otra promesa, garantía o condición. Nadie más puede otorgar ninguna promesa, garantía o condición en nombre de Microsoft.

(c) EN CASO DE QUE LA LEY DE SU PAÍS, ESTADO O PROVINCIA OTORGUE UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, INCLUYENDO UNA GARANTÍA IMPLÍCITA DE COMERCIABILIDAD O IDONEIDAD PARA UN FIN PARTICULAR, SU DURACIÓN SE LIMITARÁ AL PERIODO DE GARANTÍA. Algunos países, estados o provincias no conceden limitaciones en la duración de una garantía implícita, por lo que es posible que esta limitación no aplique en su caso.

3. Para obtener el Servicio de Garantía

(a) Antes de iniciar el proceso de garantía por favor utilice los consejos para solución de problemas en la Sección Soporte en http://www.xbox.com/es-mx para México y http://www.xbox.com/es-CO para Colombia.

(b) Si los consejos para solución de problemas no resuelven su problema, siga el proceso de reparación en línea en la Sección Soporte en http://www.xbox.com/es.mx para México y http://www.xbox.com/es-C para Colombia. Si usted no tiene acceso a Internet, puede llamar al 001-800-912-1830 para Colombia o al 001866-745-8312 para México.

(c) Antes de enviar su Xbox 360 S o el Accesorio para servicio a Microsoft, asegúrese de sacar una copia de cualquier dato que quiera conservar y elimine cualquier elemento que considere confidencial. Microsoft no se hace responsable de su información y puede borrarla.

4. Responsabilidad de Microsoft

(a) Después de que devuelva su Xbox 360 S o Accesorio, Microsoft lo inspeccionará

(b) Si Microsoft determina que el Xbox 360 S o Accesorio se averiaron durante el Periodo de Garantía bajo condiciones de uso normal, Microsoft (a su discreción) los reparará o sustituirá, o le reembolsará el precio de compra. La reparación puede requerir partes nuevas o reconstruidas. La reposición podrá hacerse con una unidad nueva o reconstruida.

(c) Después de la reparación o reposición su Xbox 360 S o el Accesorio estarán bajo la protección de esta garantía por el resto de su Periodo de Garantía original o durante 95 días después de que Microsoft se lo haya enviado.

(d) LA RESPONSABILIDAD DE MICROSOFT DE REPARAR O REEMPLAZAR SU XBOX 360 S O EL ACCESORIO, O DE REEMBOLSAR EL PRECIO DE COMPRA, ES SU RECURSO EXCLUSIVO.

(e) Si su Xbox 360 S o Accesorio fallan una vez que se termina el Periodo de Garantía, no habrá garantía de ninguna clase. Después del vencimiento del Periodo de Garantía Microsoft le cobrará un cargo por sus esfuerzos en diagnosticar y proporcionar servicio a cualquier problema que tenga su Xbox 360 S o Accesorio.

5. Exclusiones de la Garantía

Esta Garantía Limitada no es aplicable y Microsoft no se hace responsable de ninguna manera de acuerdo a estos términos de garantía si su Xbox 360 S o Accesorio:

(a) se dañan al ser usados con productos no vendidos o que no tienen licencia de Microsoft (incluyendo, por ejemplo, juegos y accesorios no fabricados o sin licencia de Microsoft y juegos "pirata", etc.);

(b) se usan con fines comerciales (incluyendo, por ejemplo, renta, pago por juego, etc.);

(c) se abren, modifican o son indebidamente manipulados (incluyendo por ejemplo, cualquier intento de vencer cualquier limitación técnica, protección o mecanismo contra

piratería del Xbox 360 S o Accesorio, etc.), o se altera o remueve su número de serie;

(d) se dañan por cualquier causa externa (incluyendo, por ejemplo, si se dejan caer, se usan con ventilación inadecuada, etc., o no se siguen las instrucciones del manual de instrucciones del Xbox 360 S o el Accesorio); o

(e) son reparados, modificados o alterados por cualquier persona que no sea un centro de servicio autorizado Microsoft.

6. EXCLUSIÓN DE CIERTOS DAÑOS

MICROSOFT NO SE HACE RESPONSABLE POR NINGÚN DAÑO INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL O CONSECUENCIAL; CUALQUIER PÉRDIDA DE DATOS, PRIVACIDAD, CONFIDENCIALIDAD O GANANCIAS; O CUALQUIER INCAPACIDAD DE USAR SU XBOX 360 S O ACCESORIO. ESTAS EXCLUSIONES APLICAN INCLUSO, SI SE INFORMÓ A MICROSOFT SOBRE LA POSIBILIDAD DE ESTOS DAÑOS E INCLUSO SI ALGÚN RECURSO NO LOGRA SU OBJETIVO ESENCIAL. Algunos países, estados o provincias no conceden la exclusión o limitación de daños incidentales o consecuenciales, por lo que es posible que esta limitación o exclusión no aplique en su caso.

7. Términos adicionales

Si intenta vencer o evadir alguna limitación técnica, protección o sistema contra piratería en su Xbox 360 S o Accesorio, pudiera ocasionar que dejen de funcionar de manera permanente. También anulará usted su garantía y su Xbox 360 S o Accesorio no podrán recibir reparación autorizada, ni siquiera mediante pago.

8. Elección de ley

(a) Si adquirió su Xbox 360 S o Accesorio en México, la ley de México regula la interpretación de esta garantía y cualquier reclamación de que Microsoft no respetó, independientemente de los principios sobre conflictos de leyes.

(b) Si adquirió su Xbox 360 S o Accesorio en Colombia, la ley de Colombia regula la interpretación de esta garantía y cualquier reclamación de que Microsoft no respetó, independientemente de los principios sobre conflictos de leyes.

(c) Esta garantía es válida únicamente en México y Colombia.

LICENCIA DE SOFTWARE (Colombia y Mexico)

AL USAR SU XBOX 360 S O EL ACCESORIO AUTORIZADO USTED ESTÁ ACEPTANDO ESTA LICENCIA DE SOFTWARE. ANTES DE INSTALARLO LEA CUIDADOSAMENTE ESTA LICENCIA DE SOFTWARE. SI NO ACEPTA ESTA LICENCIA DE SOFTWARE, NO USE SU XBOX 360 S O ACCESORIO AUTORIZADO. DEVUÉLVALO SIN USAR A SU DISTRIBUIDOR O A MICROSOFT PARA UN REEMBOLSO. Comuníquese a Microsoft en http://www.xbox.com/es-mx para México y http://www.xbox.com/es-CO para Colombia o llame al 001-800-912-1830 para Colombia o 001-866-745-8312 para México.

1. Definiciones

(a) "Xbox 360 S" significa una consola Xbox 360 S.

(b) "Accesorio Autorizado" significa un accesorio del equipo físico (hardware) nuevo para Xbox 360 o Xbox 360 S de marca Microsoft y un accesorio de equipo físico (hardware) para Xbox 360 o Xbox 360 S con marca de tercera parte y que tiene licencia de Microsoft, cuyo empaque porta el logotipo oficial "Con licencia para Xbox". Una unidad de disco duro (HDD) es un accesorio si preinstalado o adquirir por separado.

(c) "Juegos Autorizados" significa los juegos del Xbox 360 o el Xbox 360 S en discos de juegos publicados por o con licencia de Microsoft y el contenido de los juegos descargado desde el servicio Xbox LIVE de Microsoft o la página Web Xbox.com (por ejemplo, avatares, juegos descargables, expansiones de juegos, etc.).

(d) "Software" significa el programa de cómputo preinstalado en el Xbox 360 S o Accesorio Autorizado, incluyendo cualquier actualización que Microsoft pudiera facilitar de cuando en cuando.

(e) "Accesorios No Autorizados" significa todos los accesorios del equipo físico (hardware) diferentes al Accesorio Autorizado, con excepción de tarjetas de memoria USB, cámaras digitales utilizadas para sacar fotografías o películas y reproductores de música usados para reproducir música o reproducir películas o videos que no son Accesorios No Autorizados. Unidades de disco duro (HDDs) son accesorios si preinstalado o adquirir por separado.

(f) "Juegos No Autorizados" significa todos los discos de juegos, descargas de juegos y contenido de juego o medios diferentes a los Juegos Autorizados.

(g) "Software No Autorizado" significa cualquier programa de cómputo no distribuido por Microsoft a través de discos de juegos para Xbox 360 o Xbox 360 S publicados por o con licencia de Microsoft, servicio Xbox LIVE de Microsoft o la página Web Xbox.com.

(h) "Usted" significa el usuario del Xbox 360 S o el Accesorio Autorizado.

2. Licencia

(a) Usted está recibiendo el Software bajo licencia, no en venta. Tiene licencia para usar el Software únicamente como está preinstalado en su Xbox 360 S o Accesorio Autorizado, y con las actualizaciones periódicas de Microsoft. No puede copiar o rediseñar el Software.

(b) Como condiciones para esta licencia de Software, usted acepta que:

(i) **Sólo usará Accesorios y Juegos Autorizados con su Xbox 360 S o Accesorio Autorizado. No usará Accesorios o Juegos No Autorizados. Es posible que no funcionen o dejen de funcionar de manera permanente después de una actualización del Software.**

(ii) **No usará ni instalará Software No Autorizado. Si lo utiliza es posible que su Xbox 360 S o Accesorio Autorizado dejen de funcionar de manera permanente en ese momento o después de una actualización posterior del Software.**

(iii) No intentará vencer o evadir cualquier limitación técnica, protección o sistema contra piratería en el Xbox 360 S o Accesorio Autorizado. Si lo intenta, es posible que su Xbox 360 S o Accesorio Autorizado dejen de funcionar de manera permanente en ese momento o después de una actualización posterior del Software.

(iv) Microsoft podrá adoptar medidas técnicas, incluyendo las actualizaciones del Software, para evitar el uso de Accesorios y Juegos No Autorizados, y para proteger las limitaciones técnicas, la seguridad y el sistema contra piratería del Xbox 360 S o Accesorio Autorizado.

(v) **Microsoft podrá actualizar el Software de vez en cuando sin avisarle de antemano, por ejemplo, actualizar cualquier limitación técnica, protección o sistema contra piratería.**

3. Garantía.

El Software está protegido por la Garantía Limitada que se otorga a su Xbox 360 S o Accesorio Autorizado y Microsoft no otorga ninguna otra garantía, promesa o condición en favor del Software. Nadie puede otorgar garantías o condiciones en nombre de Microsoft.

4. EXCLUSIÓN DE CIERTOS DAÑOS

MICROSOFT NO SE HACE RESPONSABLE DE NINGÚN DAÑO INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL O CONSECUENCIAL; CUALQUIER PÉRDIDA DE DATOS, PRIVACIDAD, CONFIDENCIALIDAD O GANANCIAS; O CUALQUIER INCAPACIDAD DE USAR EL SOFTWARE. ESTAS EXCLUSIONES APLICAN INCLUSO SI SE INFORMÓ A MICROSOFT SOBRE LA POSIBILIDAD DE ESTOS DAÑOS E INCLUSO SI ALGÚN RECURSO NO LOGRA SU OBJETIVO ESENCIAL. Algunos estados o provincias no conceden la exclusión o limitación de daños incidentales o consecuenciales, por lo que es posible que esta limitación o exclusión no aplique en su caso.

5. Elección de Ley

(a) Si usted adquirió su Xbox 360 S o Accesorio en México, la ley de México regula la interpretación de esta garantía y cualquier reclamación de que Microsoft no la respetó, independientemente de los principios sobre conflictos de leyes.

(b) Si usted adquirió su Xbox 360 S o Accesorio en Colombia, la ley de Colombia regula la interpretación de esta garantía y cualquier reclamación de que Microsoft no la respetó, independientemente de los principios sobre conflictos de leyes.

(c) Esta garantía es válida únicamente en México y Colombia.

Este acuerdo es aplicable en la máxima medida permitida en la ley y salvo que la ley lo prohíba. Este acuerdo no modifica sus derechos conforme a las leyes del estado o del país donde usted vive si las leyes del estado o el país donde vive no lo permiten.

REGLAMENTOS

Información reglamentaria

Cumplimiento probado de las normas de la FCC (Comisión Federal de Comunicaciones de EE. UU.).

Para uso en el hogar o en la oficina.

No está diseñada para su uso en aplicaciones de maquinaria, médicas o industriales.

Cualquier cambio o modificación que Microsoft no apruebe expresamente podría anular la autoridad del usuario para operar el dispositivo.

Este producto es para el uso con equipo de tecnología de la información que aparece en NRTL (UL, CSA, ETL, etc.) y/o que cumple con IEC/EN 60950 (marcado CE).

No se incluyen las piezas que se pueden reparar.

Este dispositivo está calificado como producto comercial para funcionamiento a +41ºF (+5ºC) a +95ºF (+35ºC).

Para cumplir con los requisitos de exposición a RF de la FCC, se deben satisfacer las siguientes configuraciones operativas: la antena la instaló el fabricante y no se pueden realizar cambios. Los dispositivos inalámbricos no se deben colocar ni funcionar en conjunto con cualquier otra antena o transmisor. Salvo en el caso de auriculares y dispositivos portátiles, los dispositivos inalámbricos deben tener al menos 20 cm entre la antena del dispositivo inalámbrico y todas las personas.

El uso de este producto está restringido a uso en interiores únicamente para reducir cualquier posibilidad de interferencia dañina con el funcionamiento licenciado en el rango de frecuencia de 5.15 a 5.25 GHz.

Microsoft Corporation; One Microsoft Way; Redmond, WA 98052-6399; U.S.A. Estados Unidos: (800) 426-9400 Canadá: (800) 933-4750

Anatel

INSERTAR CÓDIGOS PARA LOS MODELOS:

- Consola Xbox 360 S: 1439
- Controlador inalámbrico 1403
- Controlador inalámbrico 1460

Este equipamento opera em caráter secundário, isto é, não tem direito a proteção contra interferência prejudicial, mesmo de estações do mesmo tipo, e não pode causar interferência a sistemas operando em caráter primário.

Eliminación de baterías agotadas y de equipo eléctrico y electrónico



Este símbolo en el producto o sus baterías o embalaje significa que este producto y cualquier batería que contenga no deben desecharse con su basura común. En su lugar, es su responsabilidad dejarlos en un punto de recolección para proceder al reciclado de baterías y del equipo eléctrico y electrónico. Esta recolección y reciclaje por separado ayudará a conservar recursos naturales y a evitar posibles consecuencias negativas para la salud de las personas y el entorno debido a la posible presencia de sustancias peligrosas en baterías y equipo eléctrico y electrónico, lo cual podría ser producto de una eliminación inadecuada. Para obtener más información acerca de dónde dejar sus baterías y desecho eléctrico y electrónico, póngase en contacto con su oficina local de la ciudad/municipalidad, el servicio de recolección de basura doméstica o la tienda donde compró este producto. Pónganse en contacto con weee@microsoft.com para obtener información adicional sobre WEEE.

INFORMACIÓN SOBRE PATENTES

Patentes de los Estados Unidos y/o internacionales pendientes.

DERECHOS DE AUTOR

La información contenida en este documento, incluidas las direcciones URL y otras referencias a sitios web de Internet, está sujeta a cambios sin previo aviso. Salvo donde se indique lo contrario, las compañías, las organizaciones, los productos, los nombres de dominio, las direcciones de correo electrónico, los logotipos, las personas, los lugares y los acontecimientos mencionados son ficticios. No se entenderá o deducirá ninguna asociación con ninguna compañía, organización, producto, nombre de dominio, dirección de correo electrónico, logotipo, persona o acontecimientos reales. Es responsabilidad del usuario el cumplimiento de todas las leyes de derechos de autor aplicables. Sin limitar los derechos de propiedad industrial o intelectual, ninguna parte de este documento puede ser reproducida, almacenada o introducida en un sistema de recuperación, o transmitida de ninguna forma, ni por ningún medio (ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, grabación o de otra manera) con ningún propósito, sin la previa autorización expresa por escrito de Microsoft Corporation.

Microsoft puede ser titular de patentes, solicitudes de patentes, marcas, derechos de autor y otros derechos de propiedad intelectual sobre los contenidos de este documento. La entrega de este documento no le otorga ninguna licencia sobre dichas patentes, marcas, derechos de autor u otros derechos de propiedad industrial o intelectual, a menos que así se prevea en un contrato escrito de licencia de Microsoft.

Microsoft, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, Kinect, los logotipos de Xbox y el logotipo de Xbox LIVE son marcas registradas del grupo de empresas Microsoft.

Este producto incorpora tecnología de protección de derechos de autor protegida por reivindicaciones de métodos de ciertas patentes y otros derechos de propiedad intelectual estadounidenses de propiedad de Macrovision Corporation y otros propietarios de derechos. El uso de esta tecnología de protección de derechos de autor debe autorizarlo Macrovision Corporation y apunta a nivel doméstico y a otros usos de visualización limitados, a menos que Macrovision Corporation lo autorice de otra manera. La ingeniería inversa o el desmontaje están prohibidos.

Fabricado bajo licencia de Dolby Laboratories. "Dolby" y el símbolo de doble D son marcas registradas de Dolby Laboratories. Trabajos confidenciales sin publicar. Copyright 1999–2007 Dolby Laboratories. Reservados todos los derechos.

HDMI, el logotipo de HDMI y High-Definition Multimedia Interface son marcas comerciales o registradas de HDMI Licensing, LLC.

Los nombres de empresas y productos reales mencionados aquí pueden ser las marcas comerciales de sus respectivos propietarios.

SERVICIO DE SOPORTE AL CLIENTE

Para obtener respuestas a las preguntas más frecuentes, instrucciones para la solución de problemas e información de contacto del Servicio de soporte al cliente de Xbox, visite **www.xbox.com/support**.

Microsoft®







